任天堂 ファミリーコンピュータ™

競走馬シミュレーション

ダービースタリオン

全国版

HSP-47



イラスト：©LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

取り扱い説明書

FAMICOM FAMILY

ASCII

このたびは，『ダービースタリオン（全国版）』をお買い上げいただきまして，まことにありがとうございます．

ご使用前にこの“取り扱い説明書”をよくお読みいただき，正しい使用法でご愛用ください．また，この“取り扱い説明書”は再発行いたしませんので，大切に保管してください．

使用上のご注意

(1)このカセットは，電池でデータを保存しています．データの保存を確実にするために，必ずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください．本体の電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり，むやみに電源スイッチをON・OFFすると，保存されているデータが消えてしまうことがあります．

(2)精密機器ですので，極端な温度条件下での使用や保管，および強いショックを避けてください．また，絶対に分解はしないでください．

(3)端子部に手で触れたり，水でぬらさないでください．故障の原因となります．

(4)シンナー，ベンジン，アルコールなどの揮発油ではふかないでください．

(5)テレビ画面から，できるだけ離れてゲームをしてください．

(6)長時間ゲームをするときは，健康のため１時間ないし２時間ごとに10分～20分の小休止をしてください．

(7)このカセットを無断で複製することを禁じます．また，ゲームの映像，内容などを無断で出版，上映，放送することを禁じます．

(8)シャープのC1ではご使用になれません．

(9)ご使用後は，ACアダプタをコンセントから必ず抜いてください．

目次

1. これがダービースタリオン（全国版）だ！

(1)関東，関西の中央競馬のレースを完全シミュレート

「ダービースタリオン（全国版）」は，中央競馬のシミュレーションゲームです．

前作「ダービースタリオン」との最大の違いは，関東と関西のレースがほぼ完璧にカバーされている点です．

あなたはまず中央競馬会の馬主（オーナー）として，**競走馬を生産**し(ブリーダー)，**美浦（関東）または栗東（関西）の厩舎に馬を預けます．**そして，関東，関西地区の新馬戦から条件戦，オープン戦などのレースをこなして，最終的にはダービーや有馬記念などの大レースを目指します．

(2)目標はすべてのG1タイトル

プレイヤーには1500万円の資金と１頭の牝馬が与えられます．これらを元に，競走馬を生産または購入し，レースに出走させてゆきます．レースで獲得した賞金や，購入した馬券による収 入などをもとに生産を続け，G１タイトルを全て獲得することを最終的な目 標とします．途中で資金が底をつけば，ゲームオーバーとなります．

(3)3つの場面

「ダービースタリオン（全国版）」には，次の3つのステージがあります．

・牧場
競走馬の生産や育成をするところです．怪我や疲労のために走れなくなった競走馬を放牧するところでもあります．競走馬の売り買いをする市場もあります．

・厩舎
レースに出走する競走馬を預かるところです．主に競走馬の調　教を行います．レースへの出走登録や騎手への騎乗依頼もここで行います．**美浦と栗東にそれぞれ10頭までの競走馬**を同時に委託できます．

・競馬場
レースを行ったり，レースに賭けたりするところです．自分の持ち馬の出るレースについては，騎手に乗り方の指示を与えることができます．レースは，関東と関西，2つの競馬場で並行して開催されます．1日のレースが終わると，ゲームは翌週に進みます．

2. ゲームの進め方

ゲーム開始の時点で，プレイヤーには1頭の繁殖牝馬と，1500万円の資金が与えられます．この資金を元手に，まずは牧場で繁殖牝馬に種付けをして子馬を産ませたり，2歳馬を購入したりして，レースに出走できるように育成します．

種付け料や馬の購入費の他にも，維持費として毎月一定の金額が支払われます．資金がなくなったらゲームオーバーです．資金の足りないうちは，繁殖牝馬を売却して仕上がりの早い血統の2歳馬を購入し，早めに出走させて賞金を稼ぐのもよいでしょう．

3歳を過ぎたら，レースに出走させるために厩舎に入厩させ，調教や出馬登録を行います．出馬登録をしたら，いよいよ競馬場に行ってレースの開始です．

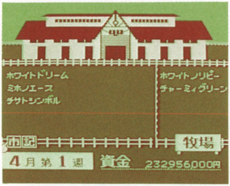
なお，競馬場では，自分の馬が出走しなくても毎週レースが行われるので，馬券を購入してレースのみを楽しむこともできます．

●ゲームの開始

電源を入れると，ゲームのスタート画面になります．ここではゲームの開始方法として「CONTINUE(前回の続きを行う)」と「NEW GAME (ゲームを新しくやり直す)」が選べます．SELECTボタンでカーソルを動かし，Aボタンで決定してください．

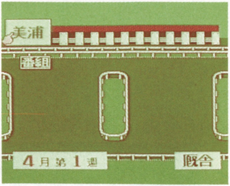
開始方法を選択すると，まず現在の季節（「NEW GAME」を選んだ4月）が表示され，次に「牧場」ステージが表示されます．牧場でBボタンを押すと，牧場，厩舎，競馬場，終了の4つのメニューが表示されます．各メニューを選ぶには，✚ボタンで選択してAボタンを押します．この操作は，「厩舎」ステージでも同じです．

「牧場」ステージ



Bボタン　Aボタン

「厩舎」ステージ

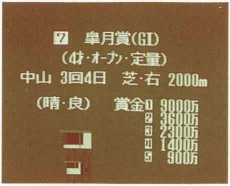


Aボタン　Bボタン

牧　場
厩　舎
競馬場
終　了

Aボタン

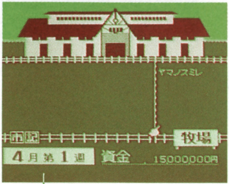
「競馬場」ステージ



●カレンダーの進め方

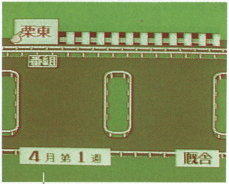
競馬場を選ぶと，日程表に従ってレースが行われ，全レースが終了すると翌週に進みます．レースを見ずに翌週に進むには，「牧場」または「厩舎」の左下隅のカレンダーにカーソルを移動し，Aボタンを押します．このとき，SELECTボタンを押すと，翌月へと進みます．

「牧場」ステージ



カレンダー

「厩舎」ステージ



カレンダー

●ゲームの終了

ゲームを終了するには，「終了」を選びます．画面に終了の案内が表示されるので，指示に従ってリセットボタンを押しながら電源を切ります．

※もしも他の画面で電源を切ったり，むやみにリセットボタンを押すとデータ破壊につながるおそれがあります．電源を切るときには，必ず以上の注意に従ってください．

●ゲームの流れ

実際にゲームを進めてゆくにはどうしたらよいかを簡単に図示します.

牧 場

- 種付け（4月）
  ↓
  受胎の確認（5月）
  ↓
  出産.
  名前を付ける（翌4月）
  ↓
  入 厩（翌5，6月）
- 2歳馬の購入（4〜9月）
  ↓
  名前を付ける
  ↓
  入 厩（翌々5，6月）
- 現役馬の放牧
  ↓
  入 厩（最低1カ月）

↓

厩 舎（美浦または栗東）

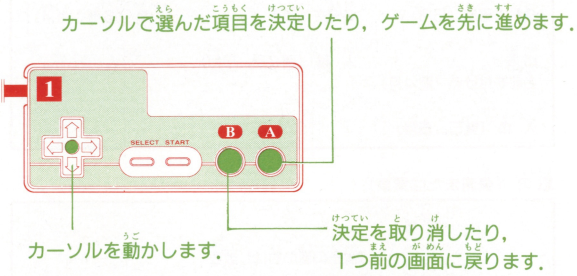
調 教
→（調子の悪い馬は）放牧 → 牧場の「現役馬の放牧」へ
↓
出馬登録，騎手依頼

競馬場

出馬表 → 騎乗方法の指示
オッズ
馬券購入
レース
↓
表 彰
決算（賞金／払い戻し） → 厩舎の「調教」へ

3. キー操作

ゲーム画面に表示されるマークをカーソルといいます．ゲームはこのカーソルを操作して進めてゆきます．



「ダービースタリオン（全国版）」は1人用のゲームなので，コントローラーは1を使ってください．

SELECTボタンで「NEW GAME」を選ぶと，前のゲームデータは消えてしまいますので注意してください．

4. 各ステージの紹介

①牧場

ここで馬の生産／購入または売却と，デビューまでの育成を行います．また，休養が必要な馬はここで放牧されます．

ここにいる馬には，飼育料として1ヵ月1頭に付き10万円がかかります．なお，ここでは5頭までの繁殖牝馬と，10頭までの競走馬を同時に預かることができます．

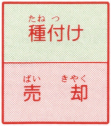
●繁殖牝馬

繁殖牝馬の名前にカーソルを合わせてAボタンを押すと，さらに詳しいデータ（購入金額や3代前までのおもな血統）を表示します．どういう血統かわからない場合は，父や母の父などのデータを種牡馬データで捜してみるとよいでしょう．

牝馬のデータ画面でさらにAボタンを押すと，「種付け」と「売却」というメニューが表示されます．繁殖牝馬は，種付けがうまくいくと，1年に1頭の子馬を生みます．また，繁殖牝馬には寿命があります．



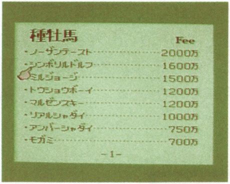
Aボタン
→



○種付け（4月）

牝馬のデータ画面で「種付け」を選ぶと，種牡馬名と種付け料の一覧表が表示されます．一覧表のページは，←→でめくることができます（全部で8ページ）．一覧表の中から，種牡馬名を選んでAボタンを押すと，その馬のさらに詳しいデータを見ることができます．ただし，実際に種付けが行えるのは4月のみです．4月に種付けしたい種牡馬のデータ画面で，「OK」を選ぶと種付けが実行されます．**また，種牡馬の中には種付け受け付けを締め切られている馬もいます．その場合，値段の位置にはBOOK FULLと表示されています．**値段の高い種牡馬ほどBOOK FULLになりやすく、週が進むにつれてBOOK FULLの馬は増えていきます．

種牡馬 一覧表



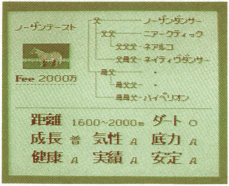
種牡馬の選択は，種牡馬の血統と繁殖牝馬の血統をよく見比べてから行ってください．当然，種付け料にはピンからキリまであり，実績のある馬の種付け料は高くなります．また，血統には“クロス”という効果があり，同じ種牡馬の血が一定量配合されると，その馬の特徴が強化されます．なお，種付けをしても受胎しない場合もあ

ります(受胎率は約80%程度で，牝馬の年齢が高くなるにつれて受胎率は低下します).

○種牡馬データ

詳しいデータ画面では，名前と種付け料，3代前までのおもな血統と，産駒に表れる特徴を示します.

種牡馬データ



・距　離：距離適性（得意な距離）を示します.

・ダート：ダート（砂馬場）が得意かどうかを◎（得意），○（普通），△（やや不得意）で表します.

・成　長：成長の早さを早（早熟），普（普通），晩(晩成)で表します．成長の早い馬は早くデビューできます.

・気　性：気性が素直かどうかをA（素直），B（普通），C（荒い）で示します．気性の荒い馬は騎手の指示通り走らない場合があり，成績にもむらがでます.

・底　力：勝負根性をA（強い），B（普通），C（やや弱い）で示します.

・健　康：体が丈夫かどうかをA（健康），B（普通），C（やや弱い）で示します．
・実　績：これまでに作った産駒の実績をA（G1級），B（G2級），C（G3級）で示します．種牡馬になったばかりで産駒実績がない馬の場合は，その馬の競走実績で分類しました．
・安　定：父の特徴と違うような意外な産駒ができる可能性をA（高い），B（普通），C（低い）で示します．実績の低い種牡馬でも意外性が高いと（つまり，Cだと），大物の産駒ができる場合がある半面，能力の低い馬の生まれる可能性も高くなります．

※インブリードの効果

生まれてくる産駒に同じ先祖馬の血が一定量入るような配合をインブリードといいます．インブリードは，その先祖馬の特徴を際立たせる効果を持ち，その効果はさまざまです．基本的には産駒が強くなる効果が得られますが，必ずしもよい効果ばかりではありません．具体的には，以下にあげる効果のうち，各先祖馬の特徴にしたがって1つまたは2つの要素が強調されます．

なお，インブリードのない配合（アウトブリード）では，一般的に健康な子馬が生まれるので，とくにインブリードにこだわる必要はありません．

効果

①スピードアップ
②スタミナアップ
③ 底力アップ
④ 底力ダウン
⑤ダート適性アップ
⑥ 回復力アップ
⑦早熟
⑧晩成
⑨気性難

たとえば，種牡馬の父の父と，繁殖牝馬の父の父がともにナスルーラだったとすると，生まれてくる子馬は，「ナスルーラの3×3」というインブリードを持つことになり，ナスルーラの特徴である①と⑨の要素が強 調されます．

ただし，同じ種牡馬の血量は50%以上（種牡馬の父と繁殖牝馬の父が同じ場合など）にならないよう注意してください．インブリードが強すぎると，不受胎や極端に弱い子馬が生まれる原因となります．

○受胎確認（5月）

種付けをした牝馬が受胎しているかどうかは，種付け１カ月を経過すると確認できます．5月過ぎに牝馬を指してAボタンを押すと，牧 場 長が受胎したかどうかを知らせてくれます．不受胎だった場合でも，次の4月まで種付けはできませんので，牝馬はそのときまでお休みということになります．

○ 出産（4月）

種付けした翌年の4月～5月に子馬が生まれます．この時期には毎週牧場に行って，子馬が生まれたかどうかチェックしてください．子馬が生まれたら，馬名を登録します．馬名はカタカナで9文字以内で付けてください．すでに登録されている名前は付けられません．馬名の入力画面になったら，✚ボタンで1文字ずつ選んでAボタンを押してください．文字を間違えた場合は，「←」を選べば取り消せます．入力が終わったら，「おわり」を選んでください．

名前登録



○ 売却

繁殖牝馬や生産した子馬は，いつでも売却することができます．各馬のデータ画面でAボタンを押し，「売却」のメニューを指して再びAボタンを押してください．牧場長がその馬に付けられた売り値を知らせてくれるので，その値段で売却してよければ「はい」を，売却を中止する場合は「いいえ」を指してAボタンを押します．

●市場（2歳馬と繁殖牝馬の購入）

「市」にカーソルを合わせてAボタンを押すと，市場に入ります．市場では，4月～9月までは2歳馬が，10月～3月までは繁殖牝馬が4頭ずつ売りに出されています．売られている馬は毎週１頭ずつ代わります．

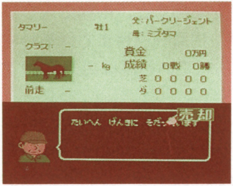
名前と売値の一覧表から，購入したい馬を選んでAボタンを押すと，さらに詳しいデータが表示されます．繁殖牝馬のデータの見方は自分の牝馬の場合と同じです．2歳馬の場合は，父と母の名前と毛色しか表示されません．なお，2歳馬には名前が付いていないので，母馬の名前と生まれた年の番号で区別されます．

●入厩

産駒が成長し3歳になれば，厩舎に預けてデビューを待ちます．入厩するには，各馬のデータ画面でAボタンを押し，「入厩」メニューにカーソルを合わせて再びAボタンを押します．そして，**関東（美浦）と関西（栗東）のどちらに入厩するかを選びます．美浦に入厩した馬でも関西のレースに出走することは可能ですし，その逆も当然可能です．**

レースに出走するためには，厩舎での調教（追い切り）は欠かせません．目的のレースに合わせて，早めに入厩させましょう．また，入厩前の3歳馬についての牧場長の意見はたいへん参考になるので，聞き逃さないようにしてください．

「牧場」での2歳以下の馬のデータ画面



Aボタン → 売却

「牧場」での3歳以上の馬のデータ画面



Aボタン → 入厩 / 引退 → Aボタン → 美浦 / 栗東

●記録室

「記」にカーソルを合わせてAボタンを押すと，記録室に入ります．記録室では，持ち馬の獲得G1のレイを飾ります．さらに，記録室でAボタンを押すと，G1を3勝以上し殿堂入りした，メモリアルホースの記録を表示します．

●競走馬の並び替え

まず，競走馬の名前にカーソルを合わせてSELECTボタンを押します．馬名の前に右向き三角が表示されたら，カーソルを移動先に合わせて再びSELECTボタンを押します．

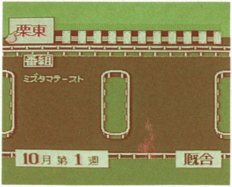
②厩舎

厩舎では，レースに出るための調教や出馬登録を行います．この期間，預託料として1ヵ月1頭につき40万円がかかります．厩舎は関東（美浦）と関西（栗東）にあり，牧場から厩舎に入るときに，どちらかを選びます．なお，同時期に入厩できる馬の頭数は関東，関西各10頭の合計20頭までです．

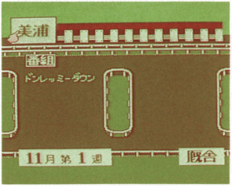
●美浦と栗東の切り替え

「厩舎」ステージでは，まずは美浦と栗東どちらか一方の厩舎が表示されます．厩舎画面を切り替えるには，「美浦」または「栗東」にカーソルを合わせてAボタンを押します．

厩舎「栗東」



厩舎「美浦」



●競走馬データ

厩舎に入り，カーソルを馬の名前に合わせてAボタンを押すと，その馬のレース成績や獲得賞金などのデータと共に，馬の状態（体重，食欲，脚元など）について調教師の意見を聞くことができます．また，競走馬データ画面でAボタンを押すと，「調教」「出馬」「放牧」「引退」のメニューが表示されます．

競走馬のデータ画面



Aボタン
→

調教
出馬
放牧
引退

・成　　績：それまでに出走したレースでの戦績をコース別（芝／ダート）に示したものです．左から順に，1着，2着，3着，4着以下（着外）の回数を表しています．

・獲得賞金：それまでに獲得したレースの賞金額（100%）です．

・ク ラ ス：その馬が出走できるレース条件を示したものです．レース条件について詳しくは21ページを参照してください．

・馬 体 重：現在の体重と，前走時との体重 差が表示されます．馬はベストの体重より太るとスピードが出なくなり，やせるとスタミナが足りなくなってしまいます．調 教などによって各馬ごとのベスト体重を維持するように心がけてください．

・前　　走：最後に出走したレースの日付け（何月の何日目か）を表示します．

・馬の状態：馬の体調は好調と不調を交互に繰り返します．調 教師の意見を聞いて，現在が下り調子なのか昇り調子なのか判断して，調 教／出走してください．

また，馬のデータ画面で，↓ボタンを押すと，前10走までのデータ（日付け，馬場 状態，距離，着 順，馬 体重，騎手）が新しい順に表示されます（ただし，2年以上前のデータは表示されません）．距離の前の記号は馬場 状態（なし… 良，□…やや重，●…重，■…不良）を表します．

↑ボタンを押せば，元の画面に戻ります．

●番組

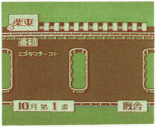
厩舎に入り，「番組」にカーソルを合わせAボタンを押すと，開催中のレース番組を確認できます．✚ボタンで次開催のレース番組を見ることもできます．番組表からレース名を選ぶと，個々のレースについての詳しい情報（レースタイトルや賞金額）が表示されます．

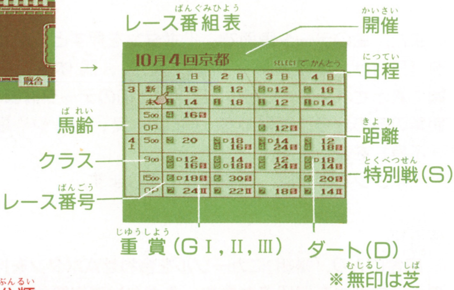
「ダービースタリオン（全国版）」では，つねに関東と関西の競馬場で同時にレースが行われているため，**美浦では関東地区の番組表が，栗東では関西地区の番組表が表示されます．**また，どちらか一方の

番組表でSELECTボタンを押すと，もう一方の番組表に切り替わります．

レース番組は馬齢と獲得賞金額によってクラス分けされ，またコース（芝，ダート）や距離（1000〜3600m），また負担重量の決め方などによって，以下のようにさまざまに分かれています．１年間のレース体系について詳しくは後述の「8．競馬の基礎知識」を参照してください．

「厩舎」ステージ





○馬齢による分類

１月〜７月までは，４歳馬だけによるレースと，５歳以上の馬によるレースの２本立てで行われます．８月になって３歳馬がデビューすると，４歳馬は５歳以上の馬と一緒に扱われるようになり，レースは３歳馬だけによるものと４歳馬以上の馬によるものの２種類になります．

○クラスによる分類

レースのクラス分けは，賞金獲得額によって以下のように分かれています．賞金獲得額とクラスの関係については，「8．競馬の基礎知識」を参照してください．自分の持ち馬がどのクラスに属しているかは，競走馬データに表示されるので，それを参考に出走レースを決めてください．基本的には，自分のクラスおよびその上のクラスのレースには挑戦できますが，レースによっては別の条件が必要なものもあり，厩舎で止められてしまいます．

新馬戦	：3歳馬のデビュー戦．その開催中は勝たない限り新馬として扱われるので，2着以下だった馬は開催中は再度新馬戦に出走できる．
未勝利戦	：一度も勝ったことのない馬のためのレース．
500万下条件戦	：新馬戦または未勝利戦を勝った馬のためのレース．
900万下条件戦	：500万下条件を卒業した馬のためのレース．3歳馬にはない．
1500万下条件戦	：900万以下条件を卒業した馬のためのレース．3歳馬にはない．
オープン戦(OP)	：条件戦を卒業した馬のためのレース．

レース番組は馬齢と獲得賞金額によってクラス分けされ，またコース（芝，ダート）や距離（1000〜3600m），また負担重量の決め方などによって，以下のようにさまざまに分かれています．1年間のレース体系について詳しくは後述の「8．競馬の基礎知識」を参照してください．

※ 条件戦には，「特別戦」と呼ばれるものがあり，ただの条件戦よりややレベルが高く，賞金額が高く設定されている．レース番組表では“S”マークが付いている．

・特別な出走 条件があるレース

次のレースには，このゲームの場合，以下の条件のうちいずれか1つを満たさないと出走できません．

皐月賞	：弥生賞1～3着，若葉S1～2着， スプリングS1～3着 本賞金 1200万以上
ダービー	：皐月賞1～3着，青葉賞1～2着， NHK杯1～3着 本賞金 2000万以上
菊花賞	：セントライト記念1～3着， 神戸新聞杯1～3着，京都新聞杯1～3着 本賞金 2000万以上
宝塚記念	：本賞金 4000万以上
有馬記念	：本賞金 5000万以上
ジャパンカップ	：本賞金 6000万以上

※「本賞金」とは，実際に獲得した総賞金額ではなく，レースのクラス分けに使われる独特な計算方法による賞金額である．詳しくは後述の「8．競馬の基礎知識」を参照．

○負担重量の決め方による分類

馬齢重量戦　：馬齢によって負担重量を決めるレース.

別定戦　：賞金または勝利数によって負担重量を決めるレース.

ハンデキャップ戦：実績や相手関係を見て，強い馬には重い重量を，弱い馬には軽い重量を負担させるように，1頭ごとに負担重量を決めるレース.

○コースによる分類

芝　：芝コースで行われるレース．一般にスピード馬に有利.

ダート　：ダート（砂）コースで行われるレース．一般にスタミナ馬に有利.

○距離による分類

芝コースでは1000〜3600mまで，ダートコースでは1000〜2400mまでさまざまな距離のレースがある．芝では1600〜2000m，ダートでは1200〜1800mぐらいのレースが多い.

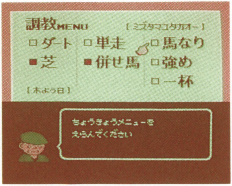
● 調教（追い切り）

追い切りは，レースに向けて馬のコンディションを最高の状態にもってゆくために行う実戦的な練習です．調教のおもな目的は，馬体重を絞る（減らす）ことと，スピードやスタミナをつけることです．また，レースに向けて，その馬の調子を判断するという役割もあります．

レースに出走する週には，必ず追い切りを行ってください．調教も満足にできないような状態では，レースでの苦戦はまぬがれません．

競走馬データ画面で「調教」を選ぶと，コースや強さなどの調教メニューが表示されるので，馬の体重や体調なども考慮して，最適な調教方法を組み合せて選びます．とくに，馬体重はスピードとスタミナのバロメータになるので，調教でしっかりコントロールしてください（理想体重よりも増えているとスピードがダウンし，減っているとスタミナがダウンする）．

基本的には，「一杯」で4kg，「強め」で2kgほど体重は減ります．また，「単走」よりも「併せ馬」のほうが2kgほど余計に体重は減ります．「単走」かつ「馬なり」の場合，体重は変化しません．



・ダート… 通常はダートで追い切る．脚部への負担が少ない．強めや一杯に追えば，スタミナがアップする．

・芝………より実戦的な調 教．脚部への負担が大きい（故障を起こしやすい）．強めや一杯に追えば，スピードがアップする．

・単　走…レース間隔が詰まっていて，目一杯の追い切りが必要ない場合．馬の調子をあまり変化させたくない場合．

・併せ馬…より実戦的な調 教．闘争心を養い底力をアップし，馬の調子を変える効果がある．早く馬を仕上げたい場合．

・馬なり…仕上りがかなり進んでいて強く追う必要がない場合．または脚部不安で強く追えない場合．単走と組み合せると，体 重は減らない．

・強　め… 体は仕上がっているが，気合いをつけたい場合．馬のスピードやスタミナは強化されるが，脚部への負担は「馬なり」より大きくなる．

・一　杯…とくに馬体を絞り込みたい場合．スピード，スタミナに加えて精神面も強化される．ただし，脚部への負担は「強め」よりさらに大きくなる．

なお，調教は通常１週間に水曜，木曜の2回まで行うことができますが，2回目は１回目よりも故障しやすくなります．「水よう日」，「木よう日」の表示に注意しながら，追い切りを行ってください．

調教を行っても馬体が太めの場合は，週を進めてから再度調教してください．とくに入厩したばかりの馬には，かなり時間をかけて調教を繰り返す必要があります．

●出馬登録

競走馬データ画面で「出馬」を選ぶと，レース番組表が表示されます．レースには条件の異なる様々な種類があるので（クラス，距離，コースなど），その馬に向いたレースを選んでください．レース名にカーソルを合わせてAボタンを押すと，さらに詳しい情報（レースタイトルや賞金額）が表示されるので，確認して「OK」を選びます．いったん決定した出走を取り消すには，もう一度「出馬」を選びます．

レース条件（クラス）によっては，出走できるレースが限られます．また，馬のローテーションや調教の様子なども考慮して出走を決定してください．レース体系について詳しくは「番組」を参照してください．

※美浦入厩馬の関西遠征と栗東入厩馬の関東遠征

関東入厩馬が関西地区のレースに出走するには，「出走」を選びレース番組表を表示してから，SELECTボタンを押します．すると，番組表は関西地区の番組表に切り替わるので，通常と同様の出走手続きを行います．また，美浦で関西地区のレースを選ぶと，その馬は関西でのレースにそなえて自動的に栗東へと輸送されます．このとき，馬体重が減るので注意してください．競走馬は，再び関東地区のレースに出走しない限り，レース終了後も栗東に留まります．

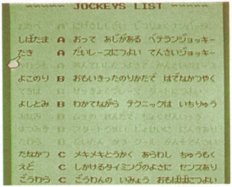
関西入厩馬が関東地区へ遠征する場合も同じです．

○騎乗依頼

出馬登録をしたら，26人の騎手の中から騎乗してもらう騎手を選択します．騎手は騎乗技術によってランク（A～D）や特徴（大レースに強い，逃げ馬が得意，など）が設定されています．ただし，すべての騎手を選べるわけではなく，すでに他の馬に乗ることが決まっている騎手には騎乗を依頼できません．基本的には，関西の騎手（たき，かわうち，みなみなど）には，関西で行うレースのときのみ騎乗を依頼でき，関東の騎手（おたべ，しばたま，よこのりなど）には，関東で行うレースのときのみ騎乗を依頼できます．ただし，関西所属騎手が関東へ，または関東所属騎手が関西へ遠征したときには，騎乗を依頼できることもあります．

また，一度騎手を選ぶと，その騎手と馬の間につながりができ，次のレースでも優先的に同じ騎手に騎乗を依頼することができます．関西（または関東）遠征についてきてもらえることもあります．もちろん，騎手を替えること（乗り替り）もできますが，その場合馬の強さが多少マイナスされてしまいます．

騎手一覧



●放牧

ケガをした馬や，休養が必要な馬は牧場に帰します．馬のデータ画面のメニューで「放牧」を選ぶと，その馬は厩舎から牧場に移動します．

一度放牧に出した馬は，最低１ヵ月は入厩することはできません．それ以降の再入厩の時期については，牧場での馬のデータ画面で牧場長の意見を聞いて決めてください．放牧後は，疲労は回復しますが，スタミナがやや減るため，スタミナを強化するダート調教が効果的となります．

●引退

出走制限は9歳までですが，競走馬として活躍できる時期は3〜7歳といわれています．7歳を越えて成績が振るわなくなったら引退させたほうがいいでしょう．また，4歳未勝利戦を勝ち上がれなかった馬は無条件で引退します．

優秀な成績（G1優勝）の馬であれば，引退時に種牡馬として購入されます．さらにG1を3勝以上していれば，殿堂入りし，記録室に名前が残ります．

●競走馬の並び替え

まず，競走馬の名前にカーソルを合わせてSELECTボタンを押します．馬名の前に右向き三角が表示されたら，カーソルを移動先に合わせて再びSELECTボタンを押します．

③競馬場

ここでレースを行います．レースの実施に伴い，出馬表やオッズなどの表示と，馬券の販売などを行います．

レース日程は1年を48週とし，1週につき関東地区と関西地区の競馬場で同時に8レースずつ組まれています．ただし，**実際に行うのは，自分の持ち馬が出走するレースと，関東，関西それぞれのメインレース（7R）のみです．**また，出走頭数は全て8頭立てです．

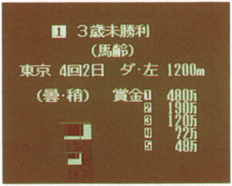
競馬は，関東地区（東京／中山／福島／新潟競馬場）と関西地区（京都／阪神／中京／小倉競馬場）で並行して開催されています．

●レースタイトル

競馬場に入ると，その日行われる最初のレースのタイトル画面が表示されます．タイトル画面では，日付，開催地，レース名（第何レース），条件（クラス），コース（芝／ダート），距離，天気（晴／曇／雨），馬場状態（良／稍重／重／不良），賞金（1着～5着）を表示します．

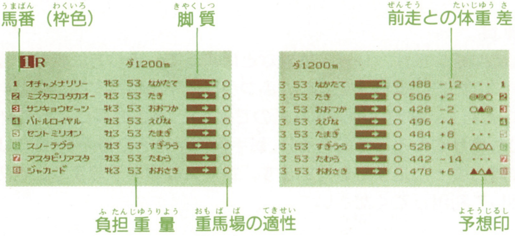
ここでAボタンを押すとそのレースがはじまります．次のレースに進みたいときには，Bボタンを押してスキップしてください．

レースタイトル画面



● 出馬表

馬番，馬名，斤量，騎手，性齢，脚質，重適性などを表示します．→ボタンでさらに体重増減，予想印などが表示されます．



○馬番（枠色）

各馬の馬番号を表します．すべてのレースが8頭立てなので，馬番号はそのまま枠番号になります．枠にはそれぞれ固有の色が決められており，騎手はその色の帽子をかぶって担当の馬に騎乗します．

1枠（1番）	白	5枠（5番）	黄
2枠（2番）	黒	6枠（6番）	緑
3枠（3番）	赤	7枠（7番）	橙
4枠（4番）	青	8枠（8番）	桃

○負担重量

各馬が背負う斤量です．負担重量の決め方には，馬齢／別定／ハンデなどいろいろな方式があり，レースによって異なります．もちろん負担重量は軽いほうが馬は楽に走れます．

○脚質

馬の血統や気性，レース展開などによって，走り方に特徴が生じます．これを「脚質」といい，ふつうは以下の5パターンに分類します．ただし，脚質は絶対的なものではなく，馬の成長によって脚質そのものが変わることもあるし，騎手の指示やその時の状況によって脚質と違った走り方も行います．レース展開を予想するときの目安として利用してください．

逃げ(　　　→)	スタートから先頭を走るタイプ
先行(　　→　)	先頭集団で走るタイプ
差し(　→　　)	中団で追走し最後の直線で先頭にたつタイプ
追込(→　　　)	後方から追走し最後の直線で追い込むタイプ
自在(→→→→)	逃げから追込まで，いろいろな脚質を使えるタイプ

○重馬場の適性

雨によって馬場が重くなると，これを苦手とする馬がでてきます．重適性は，重馬場が得意かどうかを示す指標です．◎，○，△の順で重馬場が得意です．レース時の馬場状態が「重」または「不良」のときは，このマークに注意してください．「稍重」の場合はそれほど影響はありません．

○前走との体重差

前に出走したときと比べた馬体重の増減です．今回の体調の目安となります．±10kg以内の差ならそれほど心配はないでしょう．

○予想印

3人の競馬評論家によるレースの予想印です．もちろん予想は必ずしも結果にはつながりませんが，馬券を購入するときの参考にしてください．

◎	本命(もっとも勝つ確立が高いと思われる馬)
○	対抗(本命を負かし得る2番手の馬)
▲	単穴(勝てる可能性があるので注意したい3，4番手の馬)
△	連下(2着までに来そうな穴馬)

●騎手への指示

自分の持ち馬の出るレースの場合は，その騎手に指示を与えることができます．出馬表の画面でAボタンを押すと，指示の指定画面になります．

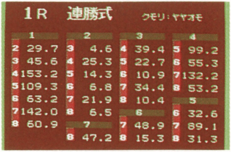
指示には，次の6種類があります．出馬表に表示される脚質を参考に，指示を決めてください．よくわからない場合は，騎手に任せるとよいでしょう．

のりかたは　まかせる	騎手に任せる
とにかく　にげろ	“逃げ”の指示
なるべく　まえにいけ	“先行”の指示
はやめに　しかけろ	“差し”の指示
おさえて　うしろから	“追込”の指示
こいつを　マークしろ	ある1頭をマーク(マークする馬を聞かれる)

●オッズ

単勝式／複勝式，連勝複式の各オッズを表示します．単勝式／複勝式と，連勝複式のオッズは✚ボタンで切り替わります．

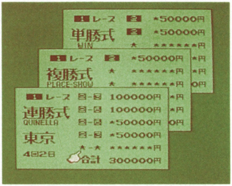




●投票

単勝式，複勝式，連勝複式の馬券を購入できます．✚ボタンとAボタンで馬券の種類を選び，✚ボタンで馬番号を選び，さらに購入する金額の桁を✚ボタンで示してAボタンで選択します．購入点数は各5点まで，1点の購入金額は1000円単位で10万円までです．

投票



●レース

実際に馬が走るレースの実況中継を行います．レースが終わると，1着馬のタイム，1着から5着までの着順と着差，配当などのレース結果を表示します．

●決算

レース結果に応じて，賞金や出走手当，馬券を購入した場合は払戻金などが入ります．Aボタンを押すと先に進みます．

●アクシデント

競馬に事故はつきものですが，無理な使い方をして，馬に疲労が蓄積されていると，故障する度合が高くなります．アクシデントには次のものがあります．

・骨　　折：足の骨を折ることです．全治3ヵ月～6ヵ月
・ソ　　エ：3歳の若駒に多く見られ，すねに当る部分にコブができてしまいます．全治1ヵ月～4ヵ月
・屈ケン炎：屈ケンに炎症を起こして足が腫れてしまいます．馬にとって致命的な病気で，一度かかると再発しやすくなるので，注意が必要です．全治2ヵ月～6ヵ月
・ハ　　行：歩く様子がおかしい状態のことです．全治2週間～8週間
・予後不良：直る見込みのない故障で，安楽死の処置がとられます．

ソエ，ハ行は走ることはできますが，さらに重い故障の原因になりやすいので，無理はさせないほうがいいでしょう．

アクシデントは，調教中またはレース中に起こります．馬が故障をしたら，放牧して直るのをまったほうがいいでしょう．再入厩の時期については，牧場でその馬のデータ画面を見て，牧場長の話を聞いて決めてください．

●タイムオーバー

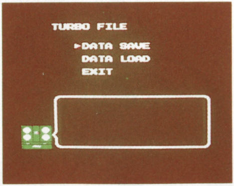
出走したレースでタイムオーバーする(1着馬よりもおよそ24馬身以上離される）と，1カ月間の出走停止となります．

5．ターボファイル

別売りのターボファイル，およびターボファイルIIを利用すると，カセットのデータをそのまま外部に保存できます．ターボファイルIIはファミコンに接続して使うRAM（記憶装置）で，同時に4人分のデータを記憶できるので，友だちと並行してゲームを楽しめます．また,ターボファイルにデータのバックアップがとってあれば,万一の事故でカセット内のデータが破壊された場合も安心です．詳しい使用方法は，ターボファイルのマニュアルを参照してください．

「終了」メニューを選び，終了メッセージが表示された画面で，SELECTボタンを押すと,ターボファイルのメニュー画面が表示されます．それぞれのメニューにカーソルを合わせAボタンを押してください．

ターボファイル画面



DATA SAVE ：ターボファイルにデータが書き込まれます．
DATA LOAD ：ターボファイルからデータをカセットに読み込みます．
EXIT ：ターボファイル画面から抜けます．

ターボファイルがつながっていなかったり，データが入っていないと（LOADの場合），「セーブできません」「データがありません」というメッセージが表示されます．



6. 資金繰り

資金は最初に1500万円与えられます．この資金は支出と収入によって変わってゆきます．月末に資金が0円になってしまったらゲームオーバーです．

①支出

出費には，馬の飼育料や委託料，種付け料，市場で購入する馬の代金（2歳馬，繁殖牝馬），馬券の購入費などがあります．

●飼育料／委託料

飼育料は馬が牧場にいる間にかかるお金で，1頭に付き月10万円です．

委託料は馬が厩舎にいる間にかかるお金で，1頭に付き月40万円です．

いずれも，月末に支払われます．

●種付け料

種付けは毎年4月に行われます．種付け料は種牡馬の血統や実績によって異なります．なお，種付けしても不受胎の場合があります．

●購入費

市場で購入できる馬には，2歳馬（4月～9月）と繁殖牝馬（10月～3月）がいます．それぞれ，血統などによって金額が異なります．市場には常に4頭の馬が出され，毎週1頭ずつ入れ替わります．

●馬券

競馬場で「投票」を選ぶと，レースの投票券（馬券）が購入できます．馬券には，単勝式・複勝式・連勝複式の3種類があり，1点につき1000円単位で10万円まで購入できます．

②収入

収入には，馬の売却代，レースの賞金と出走手当，勝ち馬投票券の払い戻しなどがあります．

●馬の売却代

売却できる馬は，繁殖牝馬とデビュー前の馬です．ただしデビュー後の馬でも，G1レースで勝つと，種牡馬として売却することができます．

●レースの賞金と出走手当

賞金は1着～5着までの馬に支払われます．賞金額の20%は，進上金として調教師や騎手に支払うので，実際の賞金額は額面の80%となります．また，着順に関係なく，完走した馬には出走手当として一律30万円が支払われます．

●払戻金

投票した馬券が的中した場合は，そのレースの終了後に払い戻しが受けられます．払い戻し額は，「購入した金額×最終オッズ」です．

7. 実戦テクニック

ここでは実際にゲームを進めながら，ちょっとしたコツを紹介します. 進め方のわからない人は，この通りにやってみてください.「レースだけを楽しみたい」という方は，“9.”の手順からやってみてください.

※ゲームを進める

✚ボタン：メニューの選択
Aボタン：メニューの決定
Bボタン：1つ前のメニューに戻る

※カレンダーを進める

Aボタン　　　　　：1 週間 進める
SELECTボタン：1カ月進める



1. まずは牧場へ

最初は牧場に行きます．自分の繁殖牝馬のデータを確認しましょう．

2. 種付けか？　2歳馬を買うか？

4月なので種付けをします．または，市場に手頃な2歳馬がいたら購入しても良いでしょう（お金がたりない場合は牝馬を売ってしまうのも手です）．

3. 出産を待つ

種付けをした場合は5月までカレンダーを進めて，牧場で受胎の確認をしましょう．受胎していたら翌年の4月までカレンダーを進めて牧場で出産をチェックします．

4. 子馬 誕生！　名前を付ける

子馬が生まれたら名前を付けて，2年先の5～6月までカレンダーを進めます．2歳馬を買った場合も名前を付けて，翌年の5～6月までカレンダーを進めます．

5. いよいよ入 厩

3歳の5月を過ぎたら，馬の様子を見て美浦，栗東どちらかの厩 舎に移します．

6. いざ厩舎へ

メインメニューから厩舎に行って，入 厩した馬の様子を見ます．

7. 仕上がりは調教次第

馬の体調や調教師の意見を参考にしながら調教します．カレンダーを進めつつ行ってください．

8. どのレースに出そう？

馬の体調や調教の様子が良くなったら，レース番組を見てどのレースに出走させるか決めます．出馬登録と騎手の選択を忘れずに．

9. 競馬場へ急げ！

レースを行うのは競馬場です．メインメニューから「競馬場」に行きましょう．

レースタイトルが出たらAボタンを押してレースモードに入ります（次のレースにスキップする場合はBボタン）．レースモードに入ってからは，Bボタンでメニューが表示されます．

10. 出馬表をチェック

「出馬表」で，自分の馬の枠順や斥量を確認．他の馬の顔ぶれや評論家の予想などもチェックしてから，騎手に乗り方を指示します．自分の馬の出ないレースでは，自分なりに予想してレースを楽しみましょう．

11. オッズも確認

「オッズ」で，単勝式・複勝式や連勝複式などのオッズを確認します．馬券購入の参考になるとともに，各馬の人気が分かります．

12. 馬券を買おう

「投票」で，馬券を購入します．自分の馬が出走している場合は，ご祝儀として自分の馬の単勝馬券や複勝馬券を10000円くらい買ってみるのも良いものです．

13. さあレース開始！

「レース」を選択して，レースをスタートさせます．あとはじっくり競馬観戦．実況放送でレースのゆくえを見守りましょう．

14. そして結果は？

各馬がゴールすると，１着から５着までの馬の着順と着差，払い戻し金などが表示されます．また，自分の馬が勝った場合には表彰されます．

15. 決算はいかに？

予想が的中し，あなたが買った馬券が当ったときには払い戻し金が支払われます．

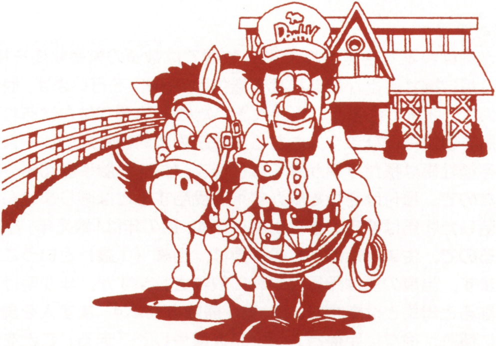
自分の馬が出走していた場合は，賞金などが支払われます．

16. 次のレースへ

レースが終了すると，次のレースに進みます．９．と同様そのレースを行うならもう１度Ａボタンを，飛ばして先に進むならＢボタンを押してください．その日のレースがすべて終了すると，カレンダーは自動的に次の週に進み，メインメニューに戻ります．

17. そして再び厩舎や牧場へ……

入厩している馬は，再び厩舎で調教を積み，次のレースに出走します．レースの賞金などでお金がたまったら，牧場で2歳馬（4月～9月）や繁殖牝馬（10月～3月）などを購入したり，繁殖牝馬に種付けをしたり（4月のみ）して，強い馬作りを目指してください．そして……いつの日かダービーや有馬記念を制覇しましょう！



8．競馬の基礎知識

ここでは，競馬全体のしくみについて簡単に説明します．

日本の競馬には，中央競馬会が主催する「中央競馬」と，都道府県や地方団体などが主催する「地方競馬」とがあります．このゲームは，中央競馬のシミュレーションなので，ここで中央競馬のシステムについて説明します．説明はゲームの設定に即して行いますので，実際のシステムとは多少異なります．

● 出走まで

競走馬は牧場で生産されます．牧場では数頭の繁殖牝馬を持ち，毎年４月に種牡馬とかけあわせて種付け（交尾）を行います．競走馬の能力は，血統によるところが大きいため，牧場ではかけあわせる種牡馬を慎重に選びます．もちろん血統のよい種牡馬やレース実績のある種牡馬は種付け料が高くなります．なお，受胎率は70%〜80%程度なので，種付けをした馬がすべて受胎するとは限りません．

受胎した牝馬は翌年の春に出産します．馬の年は「数え年」で勘定されるので，生まれたばかりの子馬は，当歳（１歳）ということになります．当歳の馬は母馬と一緒に放牧されますが，年が明けて2歳になると母馬とは離され，調教が開始されます．まず人を乗せることに慣れ，徐々に距離とスピードを増やして「走る」ことを覚えてゆきます．3歳になって体や足がしっかりできあがり，レースに出走できるようになったら，牧場から厩舎に入ります（入厩）．もちろん厩舎でも調教は続けられます．

●デビューから引退まで

初めてのレースを「新馬戦」といいます．この新馬戦は3歳の8月に始まり，その年一杯行われます．新馬戦に勝った馬は次のクラスに進みますが，負けた馬は「未勝利戦」という，勝ったことのない馬同士のレースに出走します．また，年が開けると3歳馬は4歳になるわけですが，4歳になると「新馬戦」はなくなり，初めてのレースでも「未勝利戦」に出走することになります．

一方，新馬戦や未勝利戦を勝ち上がった馬は，3歳の9月までは「オープン戦」，10月以降4歳の7月までは「500万下条件戦」というレースに出走します．そこで勝てばオープンクラスに進むわけですが，6月からは「900万円下条件戦」というレースが新たに設けられるので，それ以降は，3勝した馬でないとオープンクラスに進めなくなります．4歳の7月まではこのようなクラス分けでレースが行われますが，8月になって次の3歳馬がデビューし始めると，今度は年上（5歳以上）の馬と一緒にレースをしてゆくことになります．そして，「1500万円下条件戦」というレースが新たに設けられます．

すなわち，毎年7月までは4歳馬だけによるレースと5歳以上の馬によるレースに分けられていますが，8月になって3歳馬がデビューすると，3歳馬だけによるレースと4歳馬以上の馬によるレースに分けられる，というわけです（表1参照）．

● 本賞金について

故障して走れなくなってしまった馬や成績が不振な馬などは，引退することになります．引退に，とくに年齢制限はありませんが，年をとると競走能力が衰るため，多くの馬が8歳までには引退するようです．ただし，4歳の9月までに1勝もできなかった馬は自動的に引退となります．レースでよい成績を残した馬は，現役を引退しても種牡馬になれます．

なお，「500万下」や「900万下」という条件は，本賞金額によるものです．これは，実際に獲得した総賞金額とは異なり，独特の計算方法によって算出されます．まず，加算されるのは，1着賞金と重賞競走の2着賞金だけで，賞金額が1000万円以上のときはその半額，1000万円未満のときは400万円が加算されます（表2参照）．このとき10万円未満は切捨てられます．また，4歳馬（および6月までの5歳馬）については，額面通りの収得賞金額でクラスを分けますが，8月以降の5歳以上の馬（または7月までの6歳以上の馬）については，収得賞金額1000万円以下の馬が「500万下」，1001万～1800万円以下の馬が「900万下」，1801万～3000万円以下の馬が「1500万下」，それ以上の馬が「オープン」ということになります（表3参照）．

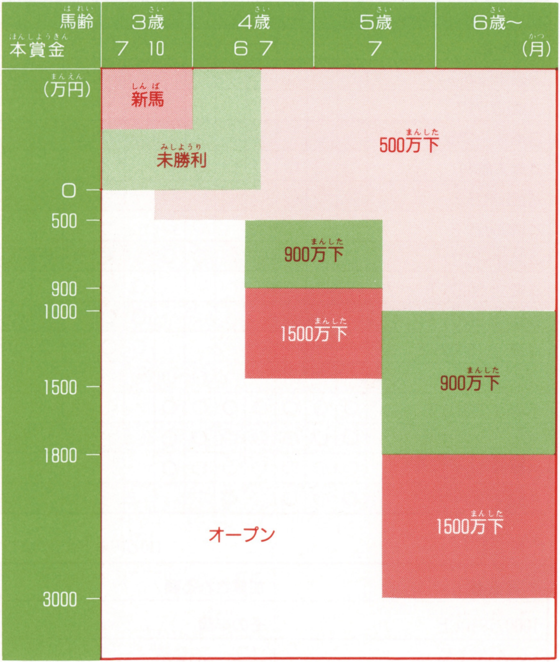
【表 1】(※の期間中は4歳900万下の馬も4歳オープンのレースに出走できる.)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3歳新馬								○	○	○	○	○
3歳未勝利									○	○	○	○
3歳500万下										○	○	○
3歳オープン								○	○	○	○	○
4歳未勝利	○	○	○	○	○	○	○					
4歳500万下	○	○	○	○	○	○	○					
4歳900万下						○	○					
4歳オープン	○	○	○	○	○	○	○		※	※	※	
4歳上500万下								○	○	○	○	○
4歳上900万下								○	○	○	○	○
4歳上1500万下								○	○	○	○	○
4歳上オープン						○	○	○	○	○	○	○
5歳上500万下	○	○	○	○	○	○	○					
5歳上900万下	○	○	○	○	○	○	○					
5歳上1500万下	○	○	○	○	○	○	○					
5歳上オープン	○	○	○	○	○							

【表 2】 (10万円以下は切り捨て)

本賞金額	加算される額
1000万円以上	その半額
1000万円未満	一律に400万円

【表3】


馬齢
本賞金
3歳
7 10
4歳
6 7
5歳
7
6歳〜
(月)
(万円)
新馬
未勝利
500万下
0
500
900万下
900
1000
1500万下
1500
900万下
1800
1500万下
オープン
3000

●ローテーション

デビューしてから引退するまで，馬は自分の実力に応じたクラスでレースを行います．もちろん，その間も調教は続けられます．競走馬も野球のピッチャーと一緒で，「ローテーション」が大事です．あまり続けてレースに出すと，馬に疲労がたまって成績不振になったり，故障の原因となります．ローテーションは，馬の体調や調教の様子を見て決められますが，大体中2週（3週間に一度出走）～3週（月に1度出走）が一般的なようです．もちろんタフな馬や疲れやすい馬もいるので，実際にはいろいろなローテーションがとられています．

疲れがたまった馬や故障の手当をした馬は，何カ月か放牧に出されることもあります．放牧されてリフレッシュした馬は，再び厩舎で調教されてレースに出走することになります．

ただし，長い間休養を取った場合（休み明け）に，馬の気性によっては，凡走する場合があります．このため通常は，狙ったレースの何週間か前に1度使う（出走する）ことが多いようです．それをせず，ぶっつけ本番でレースに向かうことを鉄砲といいます．

●競馬場と所属

中央競馬のレースは，関東と関西の2つに分かれて開催されます．したがって，厩舎も関東厩舎と関西厩舎に分かれており，3歳以降の入厩時に関東所属馬（関東馬）となるか，関西所属馬（関西馬）となるかが決まります．

レースを行う競馬場は全国で複数あり，基本的に関東所属馬は関東地区の競馬場で，関西所属馬は関西地区の競馬場でレースに出走します．ただし，G1レースやそのトライアルレースは，関東か関西

のどちらか一方でしか開催されないため，どちらかの競馬場へと出かけていくことになります（遠征）．

次にゲームで使っている競馬場を紹介します．

	場名	コース	1周距離	特徴
関東	東京競馬場	左回り	芝2072m	ゴール前の直線は日本一長い（500m）．
	中山競馬場	右回り	芝1839m	ゴール前に急な昇り坂がある．
	福島競馬場	右回り	芝1600m	小回りで，直線が短い．
	新潟競馬場	右回り	芝1800m	平坦なコース．直線は長い．
関西	京都競馬場	右回り	芝1910m	第3コーナーに昇り下りの坂がある．
	阪神競馬場	右回り	芝1712m	改装され，ゴール前に急な坂が作られた．
	中京競馬場	左回り	芝1600m	東京以外では唯一の左回りコース．
	小倉競馬場	右回り	芝1624m	平坦で，小回りコース．

●重賞競走（グレードレース）について

オープン戦の中でも，とくに定められたいくつかのレースのことで，伝統や格式／賞金額などによって，レベルが高いほうからG1，G2，G3の3種類があります．この“G”は「グレード」の頭文字で，「格」という意味です．グレードレースに勝つことは競走馬の名誉となり，中でもとくにG1レースを制することはすべての馬の最終的な目標です．

なお，目指すグレードレースは，各馬の馬齢や適性距離，レースの開催時期などによって違ってきます．このゲームで組まれているグレードレースについては，55ページの「競馬カレンダー」をご覧ください．

●馬券の種類

馬券の種類には，1着馬を当てる「単勝式」，3着までに入る馬を当てる「複勝式」，1着馬と2着馬の組み合せを当てる「連勝複式」の3つがあります．実際のレースでは，単勝式と複勝式は馬番号で，連勝複式は枠番号で指定しますが，このゲームでは全レース8頭立てなので，馬番号と枠番号は同じです．

○単勝式

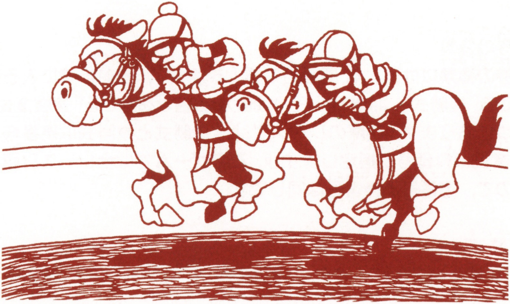
1着馬を当てる馬券です．「馬券の基本」といわれている投票券です．

○複勝式

その馬が3着までに入ればよい，という馬券です．払い戻し額は低くなりますが，当る確立はぐっと高くなります．

○ 連勝複式

　1，2着馬または2，1着馬の組み合せを当てる馬券です．1，2着の順序は関係ないので，たとえば4－5でも5－4でも的中です．当る確立は低くなりますが，それだけ配当も高く，人気のある馬券です．省略して「連勝式」とも呼ばれます．



9．競馬カレンダー

ここでは，１年間のレース体系と，牧場での動きなどをまとめてカレンダーにしてあります．また，参考までにG１レースを目指す４歳馬および古馬（５歳以上の馬）のローテーション例を載せました．手持ちの馬の血統や調 教の様子，戦績などを考慮して，各々の馬に最も適したローテーションを組んでください．



■競馬カレンダー

月	牧場でのできごと	
1月		(繁殖牝馬売り出し)
2月		
3月		
4月	種付け，出産	(2歳馬売り出し)
5月	受胎確認	
6月		
7月		
8月		
9月		
10月		(繁殖牝馬売り出し)
11月		
12月		

月	3歳馬	
	関東	関西
1月	入厩受け入れ	入厩受け入れ
2月	↓	↓
3月		
4月		
5月		
6月		
7月		
8月	新馬戦開始	新馬戦開始
9月	新潟3S(G3：12)	小倉3S(G3：12)
10月		
11月	京成杯3S(G2：14)	デイリー杯3S(G2：14)
12月	朝日杯3S(G1：16)	ラジオ短波3S(G3：20)

距離の単位は100m

月	4歳馬	
	関東	関西
1月	京成杯(G3：16)	シンザン記念(G3：16)
2月	共同通信杯(G3：18)	きさらぎ賞(G3：18)
3月	＊弥生賞(G2：20) ＊若葉S(OP：20)	アーリントンC(G3：16)
4月	＊スプリングS(G2：18) 皐月賞(G1：20)	毎日杯(G3：20)
5月	＊青葉賞(OP：24) ＊NHK杯(G2：20)	京都4特(G3：20)
6月	ダービー(G1：24)	
7月		
8月		
9月	＊セントライト記念(G2：22)	＊神戸新聞杯(G2：20)
10月		＊京都新聞杯(G2：22)
11月		菊花賞(G1：30)
12月		

（＊：トライアルレース）

月	古馬短距離路線	
	関東	関西
1月		
2月	東京新聞杯（G3：16）	
3月		マイラーズC（G2：16）
4月	ダービー卿CT（G3：12）	
5月	京王杯SC（G2：14） 安田記念（G1：16）	
6月		
7月		
8月		
9月	京王杯AH（G3：16）	セントラルS（G3：12）
10月		スワンS（G2：14）
11月		マイルCS（G1：16）
12月	スプリンターズS（G1：12）	

月	古馬長距離路線	
	関東	関西
1月	AJC杯(G2：22)	日経新春杯(G2：22)
2月	(＃ダイアモンドS(G3：32)) ＃目黒記念(G2：25)	＃京都記念(G2：24)
3月	中山記念(G2：18) ＃日経賞(G2：25)	＃阪神大賞典(G2：30)
4月		大阪杯(G2：20)
5月		＃天皇賞(G1：32)
6月		宝塚記念(G1：22)
7月		
8月		
9月	オールカマー(G3：22)	
10月	毎日王冠(G2：18) 天皇賞(G1：20)	＃京都大賞典(G2：24)
11月	(＃アルゼンチン杯(G2：25)) ＃ジャパンC(G1：24)	
12月	(ステイヤーズS(G3：36)) 有馬記念(G1：25)	＃鳴尾記念(G2：25)

(＃：長距離)

注意

このカセットを無断で複製することを禁じます．
また，ゲームの映像，内容などを無断で出版，上映，放送することを禁じます．

ヒント・内容についての，電話，手紙などの質問は，いっさいお答えできません．ファミコン雑誌，必勝本などをご覧ください．

ゲーム中に登場する競走馬名・騎手名は，すべてフィクションであり，実在の競走馬・騎手とはまったく関係ありません．またゲームの性質上，実際の競馬と異なる部分もあります．ご了承ください．

株式会社 アスキー

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル

TEL　03-3486-7111(代)　TEL　03-3250-5600(情報)